

Leya Leituras

Projeto de Leitura

LeYa

Nome do livro: Curuminzice

Coleção: Aldeia

Autor: Tiago Hakiy

Nacionalidade do autor: Brasileira

Currículo do autor: De origem Sateré-Mawé, povo indígena que habita a região do Rio Amazonas, é poeta e contador de histórias faladas e escritas. É membro do Núcleo de Escritores e Artistas Indígenas (NEARIN) e do Instituto Indígena Brasileiro para a Propriedade Intelectual (INBRAPI).

Ilustrador: Walther Moreira Santos

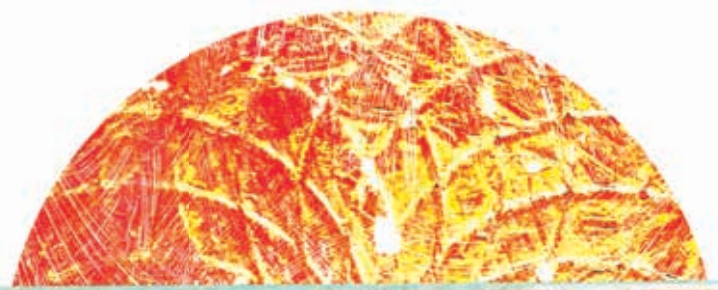
Resumo: Esta obra, ricamente ilustrada por Walther Moreira Santos, é um canto literário, que pretende reproduzir a emoção da alegria descontraída, característica da vida leve, tão própria dos curumins. Em suas rimas singelas, o passarinho, as águas do rio, a brisa, a lua passam. Tudo passa, assim como o tempo das curuminzices, quando se aprende a evitar os jacarés, a subir em marimarizeiro e a sorrir para enfrentar banzeiros. Pois a arte da poesia vem do saber ouvir, experiência que se origina na infância.



Recomendação: A partir de 5 anos.

Temas transversais:

Pluralidade Cultural, cultura indígena, infância, brincadeiras, aventura.



Objetivo geral:

Desenvolver a apropriação e a utilização competente da linguagem escrita e oral, ampliando o universo cultural do leitor a cerca da cultura indígena. A obra permite ao professor instruir e divertir seus alunos numa história repleta de aventura, amizade e informações sobre a cultura indígena e a importância do respeito às diferenças.

Objetivos específicos:

- Explorar novo vocabulário conhecendo palavras indígenas;
- Aguçar o prazer pela leitura;
- Desenvolver a linguagem oral e a capacidade de ouvir;
- Conhecer umas das diversas culturas indígenas;
- Estimular a fantasia e criatividade.

Sugestão de sequência didática**Etapa 1 - Antes da leitura**

- Apresentar o livro para os alunos, explorando todos os elementos da capa: título, autoria, ilustração, editora, coleção etc.
- Promover uma conversa informal para troca de ideias e levantamento de conhecimentos prévios a partir da análise dos elementos imagéticos da capa: quem é a personagem da capa? É um menino ou uma menina? Em que local ela está? Que detalhe identifica a personagem? Suas vestes? O que essa personagem está fazendo?
- O que o título sugere? Quais outras palavras conhecemos que terminam com “ice”? Listar na lousa as palavras que as crianças sugerirem. É possível que apareçam palavras como “velhice”, “meiguice”, “peraltice”, “meninice” etc. Questionar as crianças sobre quais palavras da lista poderiam ser associadas ao título. As imagens permitem que sejam associadas as palavras “meninice” e “peraltice”. Importante estimular a reflexão para que percebam que o título refere-se às ações de um menino, ou seja, brincadeiras, arte, traquinagem.

Etapa 2 - Leitura da obra na íntegra

Após a exploração do suporte o professor fará uma leitura compartilhada com a classe:

- Iniciar a leitura partindo sempre das imagens, explorando a percepção dos alunos.
- Apresentar as páginas 4 e 5 com o livro totalmente aberto. Perguntar às crianças que informações aparecem nessas páginas. Elas deverão indicar título, nome do autor, editora.





Perguntar também em que ambiente a personagem se encontra e o que está fazendo?

A personagem parece estar ao ar livre, entre folhagens, parece brincar de esconder.

- Leitura da dedicatória do autor, p. 07. Na dedicatória percebe-se uma das intencionalidades da obra, que é retratar a fase da infância na perspectiva da cultura indígena.
- No decorrer da leitura, perguntar quais animais conseguem identificar nas páginas: pássaros, coruja, jacaré, peixes.
- A partir da página 12 as crianças já devem ter percebido que a história se apresenta em versos rimados. O professor pode ler os versos e deixar que infiram a última palavra.
- Explorar o glossário na página 19.
- Ler para os alunos as informações sobre o povo Sateré-Mawé, página 21.

Etapa 3 - Após a leitura

- Realizar as atividades que favoreçam o letramento, a alfabetização e a construção de sentidos a partir da leitura.

1) Complete a lista de palavras que rimam, conforme aparecem no texto.

floresta →	<u>festa</u>
passarinho →	<u>carinho</u>
cedo →	<u>medo</u>
cheia →	<u>incendeia</u>
amanhece →	<u>entristece</u>
fazer →	<u>acontecer</u>
Marimarizeiro →	<u>banzeiro</u>

2) Escreva outras palavras que rimam com:

Curumim _____
 Jacaré _____
 Lua _____

Professor, estimule as crianças a explorarem o vocabulário e descubrirem palavras que rimam, extrapolando a história.

3) Você lembra o que é xerimbabo? Faça uma lista dos xerimbabos que você e os colegas de classe tem ou gostariam de ter.

Professor, essa listagem de animais de estimação pode ser realizada coletivamente, ou em pequenos grupos, dependendo da autonomia da turma.

• Produção Textual – texto de colagem

Sendo a leitura uma prática vital para a escrita, a proposta de produção a seguir considera a utilização do repertório recém adquirido numa perspectiva de extrapolação, ou seja, utilizar a estrutura textual que se teve contato para, apropriando-se dela, criar novas combinações de palavras e experimentar novos sentidos do que se escreve e também se lê.

a estrutura textual que se teve contato para, apropriando-se dela, criar novas combinações de palavras e experimentar novos sentidos do que se escreve e também se lê.

Destacamos duas estrofes que poderão ser amplamente exploradas pelos alunos, tanto no exercício da criatividade quanto na produção de sentidos.

CURUMIM DA FLORESTA

**ACORDA COM O _____ DE UM(A) _____
TUDO PARA ELE É A MAIOR FESTA
A ÁGUA DO RIO E A BRISA LHE DÃO _____**

*Professor nessa estrofe
deve -se explorar
outros animais e suas vozes*

QUANDO É NOITE DE LUA _____

CURUMIM SENTA AO LADO DO PAJÉ

LOGO A MAGIA _____

A HISTÓRIA. É AQUILO OU NÃO É?

*Professor nessa estrofe
deve -se explorar
fases e cores da lua.*

Etapa 4 - Vivência

A brincadeira é essencial para que a criança compreenda o mundo a sua volta, as relações entre os seres humanos e destes com a sociedade. Por meio das brincadeiras é possível reconhecer as práticas corporais de uma determinada sociedade e o quanto ainda existe de tradicional nessas práticas.

A cultura indígena é rica em brincadeiras que envolvem uma boa variedade de formações como colunas, fileiras, rodas, corridas, pega-pega e esconde-esconde. Também utilizam a representação simbólica de animais, como o gavião e a onça, além de figuras mitológicas como o curupira.

Muitas brincadeiras indígenas são semelhantes a outras brincadeiras regionais que as crianças costumam conhecer.

Indicamos duas brincadeiras da cultura dos Tikunas, povos indígenas que localizam-se na região do Alto Rio Solimões no Estado do Amazonas.

Brincadeira 1 → Gavião e Galinha (O'ta i inyu)

Uma criança é escolhida para ser o gavião, ave forte e comedora de pintinhos.

Outra criança representa a galinha, que fica de braços abertos, tendo atrás de si todos os seus pintinhos (as outras crianças da turma).

O gavião corre para tentar comer um dos pintinhos, mas só pode pegar o último.

A galinha tenta evitar dando voltas e mais voltas, impedindo que o gavião pegue seu pintinho.

O gavião só pode pegar o pintinho pelo lado. Não pode tocar por cima.

Quando ele consegue, come o pintinho, ou seja, a criança fica de fora da brincadeira.

Algumas vezes a criança passa a ser também gavião.

Essa é uma brincadeira comum entre as crianças. Quase todos conhecem. Em outra localidade pode até mudar de nome, mas sempre há a figura do gavião como aquela fera que vem para comer os pequenos animais que não podem se defender.

Brincadeira 2 → Melancia (Woratchia)

A melancia é uma das frutas mais cultivadas pelos Tikunas na várzea. A figura do ladrão é representativa daqueles que não trabalham, preferindo roubar o que encontram pronto. E o cachorro, sempre fiel ao seu dono, é a segurança do dono da plantação.

Crianças representam as melancias, ficando agachadas, em posição grupada, com a cabeça baixa, espalhadas pelo terreno. Uma criança será o dono da plantação de melancias, que fica cuidando, com um cachorro (uma criança será o cão de guarda). Destaca-se duas ou três crianças que representarão os ladrões.

Os ladrões vêm devagar, e experimentam as melancias para saber quais estão no ponto de colheita, batendo com os dedos na cabeça das crianças. Quando encontram uma melancia boa, pegam-na pelo braço, e saem correndo com ela. É aí que o cachorro corre atrás do ladrão para evitar o roubo.

Se o cachorro conseguir recuperar a “melancia”, ele passa a ser o dono da plantação. O dono da plantação passa a ser “melancia” e o ladrão que deixou a melancia escapar assume o papel de cachorro.

Avaliação

Durante o desenvolvimento do projeto, avaliar se o aluno foi capaz de:

- Apresentar compreensão global do texto;
- Expressar-se com clareza, expondo seus pontos de vista e respeitando a voz do outro.
- Participar das discussões, das propostas de atividades e de argumentos adequados à temática.
- Responder adequadamente às questões propostas nas atividades.

